
ВИДЕО-АСС
Dendy
Dendy



Главный редактор «Видео Асс» Владимир Борев

В номере:

- **ВИДЕОИГРЫ**
  Супер Марио
  Операция Волк
  Мач Райдер
  Игры на картриджах
- **ИНТЕРВЬЮ И РЕПОРТАЖИ**
  Интервью с генеральным директором фирмы Стиплер А. Чеглаковым
  Репортаж из "Префклуба"
  Беседа с фанатом видеоигр
- **ТЕХНИКА ИГР**
  Классификация игр
  Техника компьютерных игр
- **ЧТО И ГДЕ МОЖНО КУПИТЬ ДЛЯ DENDY**
  Каталог игр
  Дилеры и торговые точки

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
ВИДЕО-АСС
PREMIERE
ЭКСПРЕСС
САТЕЛЛИТ
ФАВОРИТ
Dendy

Сдано в набор 27.05.93 г. Подписано в печать 07.07.93 г. Формат 60х90/8. Бумага офсетная. Печать офсетная. Тираж 25000 экз. Заказ № 917. Отпечатано с готовых диапозитивов на фабрике офсетной печати № 2 Министерства печати Российской Федерации 141800, г. Дмитров Московской области, ул. Московская д. 3.

Редакция «Видео-АСС» 109280, г. Москва, ул. Велозаводская д. 6а.

С 1992 года в нашей стране о Dendy слышал каждый, все знают, что это такое. «Видео Асс» с 1990 года не менее известен на рынке печатной продукции как издательская марка, существующая под скромным девизом:

«В каждом приличном доме читают журналы «Видео Асс»

Сегодня Видео-Асс - это группа журналов экранного пространства

Видео-Асс,
Видео-Асс ЭКСПРЕСС,
Видео-Асс САТЕЛЛИТ,
Видео-Асс PREMIERE,
Видео-Асс ФАВОРИТ.

Видео-Асс - для тех, кто любит кино в различной упаковке: на большом экране и на видеокассете, в телетрансляции и на спутниковой «тарелочке».
Видео-Асс - это объемный взгляд на экранную плоскость
и потому теперь - **Видео-Асс Dendy.**
Dendy - компьютерная приставка для увлекательной телеигры.
Dendy - это торговая марка фирмы Стиплер.
Умный аппарат, подключенный к телеэкрану.
Тысячи пиратов, продающих видеоигры.
Ажиотаж. Бум. Любители и профессионалы.
Детская забава и серьезный бизнес.
Увлекательный мир видеозрелищ, наполненных динамикой и азартом, традиционные для Видео-Асс проблемы, знакомые сюжеты
и потому мы не смогли пройти мимо.
Сфера экранных зрелищ расширяется, и у Видео-Асса появляется новый шестой журнал - Видео-Асс Dendy.
Мы шли к нему с момента основания Издательского дома «Видео Асс». Не случайно в каждом номере журнала Видео-Асс САТЕЛЛИТ есть хотя бы один материал об электронных играх, не случаен и выход отдельной брошюрой «Видео Асс - компьютерные игры».

И вот теперь **Видео-Асс Dendy.**

ВИДЕО-АССDENDY



Dendy: игра и бизнес

Этот номер журнала – первый. Поэтому редакция решила познакомить читателей с основателем Dendy – директором Стиплер Андреем Чеглаковым.

Корр. Андрей, вы – генеральный директор процветающей фирмы, занимающейся компьютерным бизнесом. Расскажите, когда и как все начиналось?

А. Чеглаков. В январе 1991 года. Людей в первую команду мы отбирали осторожно. Главное – способность выдавать и реализовать идеи, профессионализм, увлеченность делом. Сегодня в штате 400 человек. Наша сфера – информация и все, что с ней связано: обработка и хранение изображений на разных носителях. Номенклатура составляет более тысячи наименований: лазерные принтеры, персональные компьютеры, оборудование для оффисов, копировальная техника и так далее.

К. Стиплер – фирма солидная. Почему вы стали заниматься видеоиграми?

А. Ч. Dendy был первым опытом работы с товаром массового спроса, родственным основному направлению фирмы. Видеоигры – новый сектор рынка, уже сегодня большой, уже сегодня подтвердивший прогнозы стремительного роста.
Для коммерсантов (в частности – наших дилеров) товары группы видеоигр привлекательны еще и тем, что при достаточно высокой прибыли не требует от продавца большой технической подготовки, позволяют надеяться на гарантированную прибыль при небольших начальных затратах.

К. А с чем вы связываете бум видеоигр?

А. Ч. Наверное с тем, что мы стали в среднем лучше. Да, есть бедные и богатые. Как во всем мире. Рост богатств – отсюда расширение рынка потребления товаров и услуг, жажда зрелищ.
Впрочем есть еще одна причина. Развитие человека происходит в процессе социального взаимодействия, главная особенность которого – способность принять роль другого, а значит, уметь интерпретировать ситуацию, строить собственное действие. Видеоигра непосредственно включает в сюжет. Вместе с героем ребенок преодолевает препятствия и опасности, становится не наблюдателем, а участником, учится побеждать. Игра не только дает возможность отдохнуть и расслабиться, но и, пусть в иллюзорной форме, почувствовать себя победителем. Возможно, именно поэтому видеоигры популярны и у взрослых.

К. А как отдыхаете вы? Вообще, расскажите немного о себе.

А. Ч. Мне 26 лет, окончил мехмат МГУ, учился в аспирантуре. Люблю книги, главным образом латиноамериканцев: Борхес, Кортасар, и музыку – у меня музыкальное образование. Женат, сыну шесть. Вот, пожалуй, и все.

К. А ваш сын играет в Dendy или у него другие увлечения?

А. Ч. У Глеба много увлечений, как у любого мальчишки его возраста. Он, конечно, играет и в Dendy. Но главное ли это увлечение – трудно сказать.

К. И традиционный вопрос. Каковы перспективы Dendy, что в планах?

А. Ч. Будет продолжена продажа нашей основной модели видеоигры Dendy (мы называем ее DendyClassic). 15 июня мы выпустили новую модель Dendy Junior. Первые же недели продаж показали правильность этого шага – массовая модель, простая, по доступной цене, имеет большой успех. А осенью готовим к выпуску элитную модель Dendy Pro. Надеемся, что и у нее найдется немало покупателей. Ну и, конечно, продолжим расширять номенклатуру игр, джойстиков, световых пистолетов и других товаров Dendy.

К. Спасибо за интервью, желаем вам успехов в бизнесе.

А. Ч. Спасибо.


БИЗНЕС ХИТ – ПАРАД
видеоигр для Dendy
(Составлен по результатам продаж кассет с играми)
1. Duck Tales (Утиные истории)
2. Super Mario (Супер Марио)
3. F-1 Race (Формула-1)
4. Contra (Контра)
5. Soccer (Футбол)
6. Star Force (Звездная сила)
7. Tennis (Теннис)
8. Terminator (Терминатор)
9. Green Beret (Зеленый Берет)
10. Batman (Бэтмэн)
А эта место для читательского хит-парада игр для Dendy
Пресылайте нам свои варианты лучших "десяток" игр по адресу:
103031, Москва, а/я 3
На конверте или открытке обязательно сделайте пометку "хит-парад игр"
1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. ...
6. ...
7. ...
8. ...
9. ...
10. ...
Dendy

ТЫ ГОТОВ, МАРИО?

Репортаж из «Префклуба»

Дорогие друзья!

На днях произошла эпохальная встреча двух знаменитостей: известного персонажа видеоигр для Dendy Марио (из «Super Mario Bros.», см. стр 6) и мажордома «Преферансного клуба» (см. «Компьютерные игры» вып 1), на которой присутствовал наш корреспондент. Вот как протекала их задушевная беседа.

Мажордом (традиционно не глядя на пришедшего и не узнавая его). Кто Вы, сэр? Представьтесь, пожалуйста.

Марио (со свойственной ему скромностью). – Марио.

Мажордом (ссылаясь без основания на слабость зрения). Я что-то Вас не узнаю. Вы хотите вступить в «Префклуб»?

Марио (постепенно теряя скромность). Бросьте прикидываться, мэтр. Открывайте Ваше заведение, пока я не отделал Вас как Бог черепаху!

Мажордом. Черепаху? Гм-м. Вот теперь я узнал Вас, Марио. Надеюсь, Вы при деньгах? Вы ведь знаете наши правила, правила серьезных компьютерных игр.

Марио (позвякивая золотыми как Буратино перед лисой Алисой и раздуваясь до Супер Марио). – Да я могу скупить всех ваших преферансных девочек с королями в придачу. Так что открывайте, мэтр, и гляди как соб[…]. Шт[…]

Мажордом. Входите. Что будете есть? Не желаете ли грибной жульен?

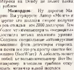
Марио (превращаясь от негодования в Огненного Марио, но сдерживая себя). Исключительно черепаховый суп.

Мажордом. Я рад, что наши вкусы совпадают. Однако если не секрет, откуда у Вас деньги? Удалось потрясти казну короля Баузера или Вас одарила принцесса Мухомор?

Марио (остывая, но сохраняясь на уровне Супер Марио). Ни то ни другое. Я сэкономил кучу денег, приобретя видеоприставку Dendy вместо Вашего любимого IBM PC.

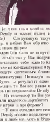
Мажордом. Кучу денег, говорите? Отлично! По этому поводу следует выпить! А Ваши траты на картриджи с играми для Dendy? К нам-то в клуб компьютерные игры пока что попадают, как бы лучше выразиться, сами по себе.

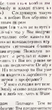
Марио. Выпить так выпить. Я догадываюсь, что Ваш любимый напиток – пиратский ром. А что до цен на картриджи, то покупая их, можно быть спокойным, что не подхватишь никакой заразы в виде компьютерных вирусов. Вспомните, например, вирус «Мозг», за избавление от которого его автор требовал ни много ни мало 2000 долларов. И вряд ли вы спокойно играете в преферанс накануне «пятницы 13» «субботы 14» «1 апреля» и иных болезнетворных дат. Игроки на Dendy не знают таких проблем.



Мажордом. Ну, дорогой Марио, Вы утрируете. Автор «Мозга» и другие его коллеги скорее получат гроб, отсидку, чем 2000 долларов. Тем более что компьютерная «медицина» достигла весьма высокого уровня. Созданы специальные антивирусные вакцины, фаги, детекторы, сторожа, и почти все это распространяется бесплатно (freeWare). А заболеть может любой, не только компьютер. Вот Вы, например, в[…]ели грибков откушать мухомор какой попался.







Марио (с […] вы[…] Dendy и кладя палец на кнопку «B»). Следующую такую шутку, мэтр, я вобью Вам обратно в глотку […] ним […]ром.

Мажордом (ни[…] не испугавшись). А любо[…] это у Вас получилось! Представляю себе какого-нибудь «ко[…]» из компьютерных игр, размахивающего системным блоком вместе с клавиатурой. Пожалуй, пострашнее будет, а результат один. […] Выстрелить-то Вы все равно не сможете, пока не подключите Dendy к телевизору. Или телевизор-то Вы уже накопили или надеетесь заработать у нас в клубе игрой в преферанс?

Марио. – У кого сегодня нет телевизора? И Dendy можно подключить практически к любому, хоть к Вашему.

Мажордом. Польщен. Тем не менее в преферанс Вы предпочитаете играть на компьютере. С чего бы это?

Марио. Игры на Dendy для молодых, энергичных людей, которые оттачивают свою реакцию в отчаянной борьбе с противником при быстрой смене игровой обстановки. Благодаря прекрасному циклу и звуковому сопровождению во многих играх создается иллюзия настоящего боя, хоть трофеи земляникой. Игры же, требующие большей вычислительной мощности, такие как шахматы, преферанс, имитаторы полетов, деловые игры, оставим персональному компьютеру.

Мажордом. Вы сказали «пока»? Неужели Dendy замахнется на шахматные программы, если уже […]

Принц начинает и выигрывает

FUN CLUB

Денису – пятнадцать он московский школьник, только что окончил девятый собирается стать программистом Как видите ничего необычного и все же для начала я назову его Принцем Читатель поймет почему

Корр Скажите Принц сколько времени вам потребовалось чтобы освободить Принцессу?

Принц В два часа ночи она была свободна а схватка с гоблинами похитителями длилась пять часов

Корр И как все это было?

Принц Пришлось пройти восемь стадий Первая далась элементарно вторая заставила напрячься на пути – прыгающие камни взрывающиеся мосты огненная лава Не легче было и на четвертой стадии – едва не потерял защиту там полно хищных тропических цветов

Развязка – на восьмой стадии Тут уж сошлось все гоблины со стреляющими головами совершенно непредсказуемая пчела облако дыма с глазом внутри которое тебя парализует Но все в конце концов кончилось благополучно

Корр Король отец, вновь обретший дочь, конечно же был счастлив А ты?

Принц Потянулся до хруста и отправился спать

Корр Ну а теперь Принц Денис как дошел ты до жизни такой? Догадываюсь что компьютерная игра «Привидения и гоблины» – не единственная которую тебе пришлось «проходить»

Денис Первый компьютер (наш отечественный БК) мне подарили родители в тринадцать лет С того и началось Второй, – Dendy более высокого класса приобрел сам Деньги заработал перепродажей кассет А вот недавно за 150 баксов купил японскую «СЕГУ» Это уже совсем классная машина

Корр Источник доходов все тот же?

Денис В основном Но не только Неофициально я сотрудничаю с фирмой Стиллер со мной «расплачиваются» новейшими картриджами каждый стоит от десяти штук и выше Игру, как правило, прохожу в один день

Корр И с кем ты тусуешься по этому поводу?

Денис Нас человек двадцать со всех концов Москвы Выхино Коньково Бибирево Собираемся у моего тезки у Дениса с Проспекта Мира Я там самый молодой Есть и те кому за пятьдесят Занятия у всех самые разные студенты служащие технари Даже свой директор казино имеется Некоторые из нашей тусовки – «челноки» то есть ездят за рубеж – Японию Францию Так мы добываем классные игры

Корр Вся жизнь – игра заметил классик И все же не жизнь иллюзия Не боишься жить иллюзиями?

Денис Компьютерная игра – и тренинг и разрядка Тренинг мышления логики быстроты принятия решений – нужен сегодня всем Причем все эти игры то есть испытываешь эмоциональный кайф Словом как говорят из Стиллерс «ДЕНДИ – играют все» Должны бы играть

Корр. А не дороговато ли удовольствие? Как ты думаешь «ДЕНДИ – играют все» – это реально? Действительно все смогут вскоре наслаждаться игрой с компьютером?

Денис Все кто этого по-настоящему хочет Как я как многие из тусовки Мы ведь не ... крутые, дурных денег нет А вот возможностями заработать на хорошее дело (их сейчас полно) не пренебрегаем Короче, было бы желание

Корр Инстинкт игры заложенный в нас с годами затухает А играм с компьютером как ты полагаешь все возрасты покорны?

Денис Судя по моему окружению да Молодой человек или старый начиная эти игры он только выигрывает

ному компьютеру пока не удается играть в силу гроссмейстера?

Марио – Полагаю, что да При чем при помощи весьма оригинального технического решения. Для использования на стандартном Dendy игр, требующих большой вычислительной мощности, в картридж с такой игрой вставляется дополнительный процессор берущий на себя расчет вариантов

Мажордом – Короче, нынешнее поколение выбирает Dendy? May be may be Вам понятно мое Оксфордское произношение? А как с английским у нынешнего поколения того самого которое «выбирает»? Ваши игры в большей части «говорят» по-английски И если для «компьютерных» игроков, среди которых большинство программистов, этот язык как латынь для медиков, то вряд ли для молодежи это «родная речь». К тому же есть недостаток документации по играм для Dendy, в то время как компьютерные игры в большинстве сопровождаются подробными описаниями в help ...

Марио (размеры к началу беседы уменьшились до своих обычных габаритов) С сожалением вынужден согласиться с Вами сэр Однако как говорится еще не вечер Полагаю что именно Вы с Вашими персональными компьютерами и поможете игровым Dendy в изучении английского как постоянно помогаете в создании игр

Мажордом – Вот это речь не мальчика, но мужа Я рад, что Вы вспомнили, что любая игра, прежде, чем стать игрой для Dendy, должна быть разработана и отлажена на компьютере. И конечно же, программисты, переводчики и любители компьютерных игр с ... займутся разработкой описаний игр для Dendy на русском языке, предложат программы обучающие английскому и другим иностранным языкам Ну а теперь дорогой Марио за дело Вас ждут партнеры по преферансу Пулька не свидание ... не ... Ты готов Марио?

Марио (на глазах превращаясь в Супер Марио) Всегда готов! А нашу беседу завтра мы продолжим после моей победы



Принцесса - Красный Мухомор

(Супер Марио Брос)

super

Сколько в жизни неприятностей от черной магии! Чуть что и тебя заколдовывают во что нибудь превращают. А тут целое королевство грибных человечков было полностью разорено, а сами они превращены кто во что: кто в камень, кто в кирпич, а кто в сорную траву. А натворили эти безобразия не граф Калиостро, не отпрыск дьявола Дэмьен, ни даже Людоед из «Кота в сапогах», а просто напросто черепахи! Не зря черепахи так долго живут: чему только не научишься за пару тройку веков. А король

mario

черепах Баузер, плененный красотой принцессы Красный Мухомор, в свою очередь пленил ее - в буквальном, однако, смысле - и заточил вместе со свитой в одном из замков. И, между прочем, зря. Не в том смысле, что зря заточил, а что только заточил. Ведь принцесса Красный Мухомор как та игла для Кащея Бессмертного: в ней таится гибель черепашьего племени Купас. Грибы тоже древнее племя (о чем забыл черепаший король) и тоже кое-чего могут по части колдовства. Однако, как выясняется, только на свободе. Марио - героическая личность, не может

bros

оставаться в стороне от бед грибных человечков и отправляется на поиски принцессы Красный Мухомор. Марио храбр, но не безрассуден. Он заблаговременно изучает: а) географию королевства грибных человечков, б) состав вооруженных сил противника, в) возможную помощь местного населения, г) управление видеоприставкой Dendy. Королевство грибных человечков располагается на весьма пересеченной местности, покрытой горами, впадинами, морями, и состоит из нескольких областей. Каждая область делится на четыре зоны, в последней из которых находится замок - крепость. Мы-то с вами, конечно, знаем, что принцесса в последнем замке, но Марио придется пройти весь трудный путь, преодолевая препятствия и штурмуя крепость за крепостью. Но что эти препятствия по сравнению с вооруженным сопротивлением и кознями врагов! Марио противостоит целая армия черепашьего королевства: солдаты - пехотинцы, крылатые десантники, преследующие Марио по пятам и готовые в любой момент наброситься на него и уничтожить; спецназ, представленный шаром Вилли, амфибией Пип-пип, Бормотуном, какими-то типами, вооруженными молотками и метающими их словно томагавки. С этой публикой Марио в состоянии справиться, пользуясь приемами кикбоксинга. Потяжелее придется ему в борьбе с нечистой силой: черепахой Лакиту с ее кусачей собачкой Штэхи, хищными зубастыми растениями и, если Марио додержится, самим королем черепах Баузером. Помни, Марио, про свое супер-оружие: огненные шары. Но не только враги окружают Марио. Местное грибное население, хотя и превращено в камни, не прекращает партизанской войны против поработителей. Активная поддержка грибных народных масс вливает в Марио дополнительные жизненные силы, превращая его в Супер Марио или непобедимого Огненного Марио, которому по плечу любые подвиги. Однако, Марио, будь бдителен. И в грибном королевстве есть свой предатель - Малыш Чумба. Впрочем, хороший удар ногой позволит тебе восстановить единство грибного народа. Итак, разведка и рекогносцировка проведены, бери, приятель, джойстик в руки и вперед вместе с Марио в бой. Помни: нажатие стрелок влево или вправо поможет Марио двигаться в указанном направлении, а нажатие этих стрелок совместно с кнопкой B - бежать или разбегаться для прыжка; нажатие кнопки A позволяет Марио прыгать вверх, а стрелки вниз - нырять в воде. Грозное оружие Марио - огненные шары - требуют пополнения энергетических запасов. Пусть Марио сорвет огненный цветок и затем, нажимая на кнопку B, ты поможешь ему стрелять огненными шарами: хорошая черепаха - мертвая черепаха (разумеется, это относится только к злым черепахам королевства Купас). Поверженного врага не оставляй в живых, иначе ты узнаешь, с какой скоростью эти черепахи размножаются, пополняя ряды врагов Марио.

Ваше с Марио дело правое - вы победите!



Операция Волк

Operaition Wolf

Игра «Операция Волк» - один из наиболее популярных боевиков. Имеется несколько реализаций этой игры для компьютеров и для видеоприставок. Здесь рассматривается вариант для Dendy, отличающийся тем, что Вам в руки дается настоящее оружие — световой пистолет. С его помощью, а также с помощью другого более мощного оружия, которое предстоит добыть в бою, Вы должны выполнить миссию по спасению заложников из лап террористов. Операционная карта, появляющаяся в начале игры, содержит шесть квадратов, которые представляют информацию о названии соответствующего тура (1 — коммуникационный центр, 2 — джунгли, 3 — деревня, 4 — пороховой склад, 5 — центральный лагерь, 6 — аэропорт) и количестве неприятеля (солдат, вертолетов, бронетранспортеров, военных катеров). За голубой линией, обозначающей Вашу «жизненную энергию», находится информация о Вашем противнике на данный тур. Для начала 1 тура (коммуникационного центра) нажмите любую клавишу и сразу начинается бой. Перемещаются солдаты, стреляют в Вас, бросают гранаты, ножи, ведут обстрел с вертолетов и бронетранспортеров. Хотя у Вас в руках только пистолет — это грозное оружие, заменяющее и пулемет, и даже гранатомет. Но и Ваш противник хорошо и разнообразно вооружен и очень опасен. Нужно успеть уничтожить его прежде, чем он выстрелит в Вас. Помните: враг не делает промахов. Для уничтожения техники можно пользоваться гранатами или несколькими автоматными выстрелами в цель (самолет, бронетранспортер). Если Вы не успели поразить выбранный Вами вражеский объект и тот выстрелил в Вас, на линии жизненной энергии закрасится в красный цвет квадратик. Во время игры на поле боя появляются не только солдаты, но и заложники, которых нельзя убивать: санитары, ребенок, женщины, мужчина. Слева внизу от игрового поля всегда находится информация о Вашем вооружении (сколько осталось магазинов, гранат и т.д.) и о составе вооруженных сил противника. Когда неприятель будет уничтожен, Вы победитель. В очередной тур Вы переходите с оставшимся боекомплектом. Если линия жизненной энергии полностью окрасится в красный цвет, то это значит, что Вы проиграли. В процессе игры на поле могут появляться предметы: стрелка с надписью (пулемет), квадратик (магазин), граната к гранатомету, флакончик с буквой «Р». Выстрелив в каждый из них, Вы пополните соответственно свой оружейный арсенал. Попадание во флакон увеличивает столбик жизненной энергии на 5 квадратиков. Еще может появиться ящик-мина, при попадании в который Вы уничтожаете все предметы, находящиеся в данный момент вокруг него.

Успехов Вам в Вашей благородной миссии!

Иллюстрация предоставлена студией «Пигмалион»

Приглашаем заняться классификацией игр!

Конечно, любая классификация – вещь достаточно условная. Вряд ли удастся сделать ее однозначно сопоставимой с любой игрой, ведь многие игры столь разнообразны, что в них просто невозможно выделить лидирующий классификационный признак. И все же давайте попробуем вместе заняться разработкой классификации игр и попытаемся прийти к единой терминологии среди читателей нашего журнала.

Естественно, мы далеко не первые (и наверняка не будем последними), кто пытается классифицировать игры. Эта статья написана «для затравки», как приглашение к обсуждению, поэтому в ней мы практически без комментариев приводим некоторые варианты классификаций игр и ждем от читателей к обсуждению и предложения своих вариантов.



Сколько людей – столько вкусов. Это в полной мере относится к предпочтениям, которые игроки отдают тем или иным видам компьютерных и видеоигр.

Как по названию выбрать игру, которую Вам не захочется забросить куда-нибудь подальше через пять минут после ее начала? Как найти забавную игру, которая займет ребенка на час – другой, когда родители вынуждены оставить его одного дома? Наконец, как сориентироваться, делая заказ игры по почте? Здесь поможет хорошо продуманная классификация игр.

1 В журнале «Мир ПК» № 1/93 опубликована статья Андрея Родионова «Своя игра», значительная часть которой посвящена классификации компьютерных игр.

В авторском варианте классификации все игры разделены «прежде всего на два больших класса:

для игровых автоматов;

для индивидуального (домашнего) пользования».

Игры для игровых автоматов, которые автор условно назвал «злыми по отношению к играющему», отличаются тем, «что доминантой в них являются возрастающие темп и сложность игры. При этом вся воля и все умение игрока подчиняются одной-единственной цели – «как можно дольше продержаться». Игровой автомат или компьютер оказывают на игрока постоянное «жесткое давление», диктуя «темп и сложность игры». Именно поэтому автор и охарактеризовал этот класс игр как «злые». К нему автор отнес «в первую очередь так называемые «аркадианские игры» (Arcadian games), в которых приходится много стрелять из бластеров, пушек, сражаться со всевозможными врагами» и т. п.

Игры «для индивидуального (домашнего) пользования» автор, в отличие от предыдущего класса, условно назвал «добрыми по отношению к играющему» и отнес в них все, не вошедшие в предыдущий класс. «Добрая» игра может продолжаться длительное время, давая возможность размышлять, спокойно принимать продуманные решения», а также возможность приостанавливать игру с тем, чтобы продолжить ее в удобное время.

Далее в статье автор приводит классификацию, которую называет «общепринятой», и соотносит ее со своей. По «добрым» игр находятся практически все так называемые приключенческие игры (Adventure), где цель известна, но не известны конкретные пути ее достижения», стратегические игры (Strategy games), симуляции (Simulations), головоломки (Puzzles). Спортивные игры (Sport games) могут относиться как к «добрым», так и к «злым» в зависимости от реализации. Аналогично «настольные» игры (Board games), абстрактные типа Тетрис. А вот «аркадианские», по мнению автора, почти полностью относятся к классу «злых».

2 Наш читатель Евгений Иванов из г. Обнинска Калужской области прислал в редакцию «Видео Ас» свой при



Contra
Контра
Видео-Асс Dendy
Mappy
Мэппи
MAPPY
Видео-Асс Dendy
Super Mario
Супер Марио
Видео-Асс Dendy
Soccer
Футбол
Видео-Асс Dendy
Galaza
Галаза
LA 25
Galaga
Видео-Асс Dendy
Green Beret
Зеленый Берет
LH09
GREEN BERET
Видео-Асс Dendy

Mappy — Мэппи

Маленького мышонка Мэппи угораздило забраться в дом с кошками, а уж как дружат кошки и мышки — известно всем... Вот Мэппи и убегает от кошек. По дороге, однако, он не должен забывать о призах, рассыпанных по всему дому, ведь только собрав их все, Мэппи перейдет на следующий уровень игры.

Вся игра построена как комедийный мультфильм и доставит истинное удовольствие и детям, и взрослым.

Приключенческая игра для
одного или двух игроков
поочередно (П-1/11)

Contra — Контра

События игры-фильма разворачиваются в фантастических джунглях. Вы — герой, которому по плечу все виды боя, любое оружие, по силам любой противник, будь он человек или монстр-чудовище.

Особенно интересен вариант игры для двоих: игроки становятся одной командой, поддерживая и защищая друг друга. А если один из бойцов выйдет из строя, второй может довершить начатое вместе дело.

Боевик для одного или
двух игроков с двумя
джойстиками (Б 1/2)

Soccer — Футбол

Многочисленные любители и знатоки футбола оценят эту игру как уникальную возможность самому управлять спортивным соревнованием: отдать точный пас партнеру, нанести удар по воротам в нужный момент и т.д. Можно устраивать целые чемпионаты: Soccer позволяет играть вдвоем (два джойстика — две команды).

Попробуйте быть тренером и всеми игроками футбольной команды одновременно!

Спортивная игра для
одного или двух игроков
с двумя джойстиками (С 1/2)

Super Mario — Супер Марио

Супер Марио — защитник принцессы — должен найти ее, преодолев бесчисленные препятствия и опасности. Одна из лучших видеоигр, "Марио" соединяет в себе головоломку и приключения, развлекает и заставляет думать.

Мир игры заполнен симпатичными чудовищами, но борьба с ними стоит того: на каждом шагу скрыты призы — монеты (очки), новые способности Марио и даже переходы на другие уровни.

Приключенческая игра для одного
или двух игроков с разными
джойстиками (П 1/2)

Green Beret — Зеленый Берет

Эта игра — непрерывная захватывающая атака вашего героя на полчища врагов, засевших на военной базе с опасным секретным оружием. Враги отчаянно сопротивляются, но упорство приведет вас к цели. В начале игры вы вооружены только ножом, однако дополнительное вооружение можно отбить у врага. При игре вдвоем обе героя (вы и партнер со вторым джойстиком) могут двигаться и стрелять независимо, помогая друг другу в трудную минуту.

Боевик для одного или
двух игроков с разными
джойстиками (Б-1/2)

Galaza — Галаза

Звездные войны продолжаются... Против вашего корабля неприятель выставил целые армады и только уничтожив всех врагов, вы сможете одержать победу и перейти на следующий уровень. С каждым уровнем неприятель становится все опаснее и хитрее, и придется приложить все умение, чтобы выиграть битву.

Игра учитывает не только виды сбитых кораблей, но и то, насколько вы были точны (число затраченных выстрелов).

Боевик для одного или
двух игроков
поочередно (Б-1/11)



Приглашаем заняться классификацией игр!

Дорогие друзья! Ждем ваших отзывов.

зит классификации игр. Классификация приведена в виде таблицы.

N В «Каталоге игр и дополнений», рассылаемом фирмой Стиплер зарегистрированным пользователям видеоприставки Dendy, все игры разделены на шесть типов (классов), обозначенных буквами:

Б – боевики;

П – приключенческие сюжетные игры;

С – спортивные соревнования;

Л – лабиринты;

А – игровые абстрактного/спортивного сюжета (типа Arcanoid);

И – интеллектуальные (шахматы и т.п.).

Каталог также обозначает возможность игры для нескольких игроков и проведения соревнования:

1 – игра для одного игрока;

11 – можно играть вдвоем поочередно (для сравнения результатов);

2 – можно играть вдвоем (со вторым джойстиком).

Кроме того, в конце добавляется буква П, если для игры требуется световой пистолет.

Таким образом «Тетрис» (в варианте на картридже) описан как А-11/2, а «Operation Wolf» как Б-1-П.

Обратите внимание – классификация Dendy содержит указания не только на вид игры, но и на то, как в нее можно играть, чего нет в обоих приведенных выше вариантах. И хотя классификация игр для Dendy успешно «работает» уже долгое время, мы с готовностью примем читательские предложения, которые помогут каждому оперативно и безошибочно ориентироваться при выборе игры по своему вкусу.

Тип игры	Примеры
Тренажерные игры	F-19, F-15, F-29, Pirates, Battle Tank, Shooter и т.п.
Боевые игры (в основном рукопашный бой, холодное оружие)	Karateka, Budokan, Bad Street, Shadow Knight и т.п.
Игры на прохождение (лабиринтов и т.п.)	Zeliard, Terminator-2, Duck Tales, Lemmings и т.п.
Игры на логические боевые действия	Impire, War Lords, Dune, King's Bounty и т.п.
Игры, предусматривающие решение логических задач	Space Quest, и другие Quest'ы, Count Down, Future War и т.п.
Игры, представляющие игры	Golf, Italy-90 и т.п.


ВИДЕО·АСС
Dendy

MACH RIDER

Мач Райдер

Любителям головокружительных гонок посвящается...

Игра «MACH RIDER», созданная по мотивам фильма «Безумный Макс», переносит нас в 2112 год, когда Земля была завоевана злыми силами. Кое-где в отдаленных секторах Земли сохранились силы сопротивления завоевателям. Mach Rider, в котором угадывается полицейский Безумный Макс, начинает свои рейды в другие сектора Земли с целью уничтожения врага. Их бесчисленное множество, и только скорость и ловкость помогают Максу совершать успешные налеты на очередной сектор.

Итак, Вы – Mach Rider! Под Вами – мощный мотоцикл, перед Вами – сложнейшая извилистая трасса, по обочине которой располагаются вражеские силы. Лобовое столкновение с любым врагом смертельно. Трасса может быть забита машинами, препятствующими Вашему движению, но мотоцикл мощный и тяжелый: не можете обойти машину – идите на таран, а там кто кого. Только крепче держите руль, иначе Вас вынесет на обочину, и тогда берегитесь!

Ваш руль – это, понятно, джойстик, акселератор – кнопка «А». Кроме того, Вы имеете оружие (кнопка «В»), позволяющее уничтожать противника на обочине.

Учтите:

– выпускать из рук руль (джойстик) на такой трассе нельзя ни на мгновение;

– на акселератор (кнопка «А») жать следует почти непрерывно, иначе либо Вас подстрелят сзади, либо Вы остановитесь, а промедление в этой игре смерти подобно;

– по врагам надо стрелять, нажимая регулярно на кнопку «В».

Посчитайте теперь, как вам нужно быстро и синхронно выполнять эти действия. Только Ваша ловкость и мужество помогут освободить Землю от завоевателей!

В меню игры можно выбрать помимо разных конфигураций трасс режим «Design» – проектирование собственной трассы. Если то, что предлагается стандартно, Вам покажется слишком легким, Вы можете сами построить трассу, достойную Ваших потрясающих водительских способностей.

Иллюстрация предоставлена АО «Ентерпрайдс АРТ»



Всем друзьям слоненка Dendy!

На страницах журнала мы открываем

Fun-Club-Dendy

и приглашаем всех фанатов видеоигр присылать нам свои описания игр и комментарии к ним (приемы ведения игры, пароли, которые вам удалось найти).

Лучшие материалы будут опубликованы, а их авторов ждут призы – картриджи для Dendy.

Пишите нам по адресу:

103031, Москва, а/я 3, «Видео-Асс Dendy»


Batman
Бэтмэн
BATMAN
Видео-Асс
Dendy
Robocop-4
Робот-полицейский-4
Видео-Асс
Dendy
Mach Rider
Мач Райдер
Видео-Асс Dendy
Tennis
Теннис
Видео-Асс Dendy
Galaxian
Галаксиан
LA 24
Видео-Асс
Dendy
Road Fighter
Дорожный боец
ROAD
FIGHTER
Видео-Асс
Dendy

Robocop-4 Робот-полицейский-4

Эта игра—фильм основана на сюжете знаменитого боевика с тем же названием.

Вы — киборг, построенный специально для борьбы с преступниками: торговцами и производителями наркотиков, грабителями и убийцами.

Выполнить поставленное задание — уничтожить склады и магазины наркоманов непросто, придется пройти через многие препятствия и опасности, а также тестирование на точность стрельбы и многое, многое другое

Приключенческая игра для одного или двух игроков поочередно **(П-1/11)**

Batman Бэтмэн

Напряженный сюжет и спецэффекты Голливудского фильма «Batman», профессиональный звук и графика — эта игра даст вам незабываемые ощущения участника настоящего приключения.

Тайники игры хранят самые разные призы: новое оружие, средство временной неуязвимости для вражеских выстрелов и т.п. Только бойцу, с честью прошедшему очередную сцену боя, игра сообщит пароль для входа на следующий уровень.

Приключенческая игра для одного игрока **(П-1)**

Tennis Теннис

Эта точная электронная модель большого тенниса порадует всех любителей популярного спорта. Разные подачи, навесные и резаные удары, выход к сетке и подкрутки — учитываются все особенности настоящего тенниса.

Вы можете сыграть против компьютера или вдвоем против пары, управляемой компьютером. Все правила одиночной и парной игры поддерживаются полностью. Также можно выбрать силу игры электронного противника, для постепенного усложнения тренировок.

Спортивная игра для одного или двух игроков с разными джойстиками **(П-1/2)**

Mach Rider Мач Райдер

Эта игра — для любителей особенно острых ощущений: гонки на мотоциклах по сложнейшим трассам, да еще с перестрелкой между вами и соперниками!

Более того, освоив опасные маршруты игры, вы можете усложнить их, построив собственную гоночную трассу: выберите в начале игры слово Design, и вы перейдете в режим строительства.

Спортивная игра для одного игрока **(С-1)**

Road Fighter Дорожный боец

Игра имитирует скоростную езду на автостраде: вашему автомобилю необходимо доехать до цели при ограниченном запасе горючего и времени. А это непросто при загруженной дороге и неожиданных препятствиях на пути. Кнопки работают как педаль газа, передачи и тормоза.

Вы можете сбивать другие автомобили с дороги — это дает очки. Однако не забывайте о запасах горючего, ведь ваша цель — финиш.

Спортивная игра для одного игрока **(С-1)**

Galaxian Галаксиан

Вы должны защитить планету от нападения космического флота пришельцев. Промедление только раздражает врага, он становится агрессивнее.

Стрельба ведется одиночными выстрелами космических торпед (любая кнопка джойстика). Поражение кораблей приносит очки, однако будьте внимательны: разные корабли имеют разную «цену».

Боевик для одного или двух игроков поочередно **(Б 1/11)**

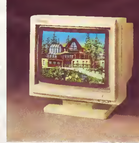
Техника досуговых компьютерных игр

Трудно сказать, когда и кем была создана первая игровая программа, но сегодня рынок компьютерных игр является одним из самых динамичных и бурно развивающихся. Крупные, средние и мелкие фирмы, группы авторов, талантливые одиночки разрабатывают игровые программы, видеоприставки и автоматы, а также различные приспособления (джойстики, пульты, пистолеты и т. д.), позволяющие повысить эффект непосредственного участия игрока в происходящих на экране событиях. Известнейшая американская компания по производству мультфильмов Walt Disney Co. создала специальное «игровое» отделение. Фирма Sony совместно с известной в кинобизнесе компанией Columbia Entertainment также объявила о создании аналогичного отделения у себя. Чем же объясняется то, что известные компании решили выйти на рынок компьютерных игр? Ответ на этот вопрос можно просто получить из заголовка статьи, опубликованной в начале года в газете «Известия»: «Молодые англичане предпочитают тратить деньги на компьютерные игры».

Успехи микроэлектроники позволили производить десятки миллионов компьютеров. Компьютер стал массовым и доступным миллионам людей, а вместе с ним и игровые программы.

Роль игр в человеческой жизни очень велика и еще недостаточно исследована. Оценка игр в народе тоже неоднозначна. Достаточно вспомнить старинную поговорку «Делу время, потехе час» с одной стороны, а с другой такие оценки, как «Он работает, как играет!», «Строит играючи» и т. д. Концепция «работать, играя» была заложена в архитектуру первой массовой персональной ЭВМ, разработанной фирмой Apple. В дальнейшем в той или иной степени этих принципов придерживались и создатели большинства других массовых персональных ЭВМ.

Рынок компьютерных игр активно стимулирует создание новых аудиовизуальных устройств, позволяющих не только улучшить качество реализации игровых ситуаций, но и получить новые возможности, например реализовать взаимодействующее кино (т. е. кино, при просмотре которого зритель становится непосредственным участником действия и активно влияет на развитие [illegible]). С [illegible]



[illegible] расширяет профессиональные возможности компьютеров. И опять наблюдается тесное взаимодействие игры и работы.

Редакция журнала «Видео Асс Dendy» собирается вести рубрику, посвященную техническим вопросам компьютерных игр. В ней предполагается публикация как проблемных и обзорных статей по новой технике, так и статей, посвященных применению отдельных устройств, обмену опытом по созданию оригинальных программно-технических средств и т. д.

В этой статье рассматривается ситуация, сложившаяся в России к настоящему моменту на рынке технических средств, которые возможно использовать в играх, а именно [illegible] персональным электронным вычислительным машинам (ПЭВМ) [illegible] бытовым компьютерам [illegible] компьютер[illegible]

[illegible] устройствам.

Рассмотрим [illegible] классификацию, исходя из проблем, возникающих при их приобретении и применении для целей досуга. К основным причинам, вызывающим проблемы у покупателя, можно отнести [illegible] высокую цену относительно ожидаемого эффекта по сравнению с традиционными бытовыми приборами (магнитофоном, проигрывателем и т. д.).

– требование определенного уровня специальных знаний

консерватизм и привычки людей, которые в быту более устойчивы против вторжения новых технических достижений, чем в сфере профессиональной деятельности.

ПЭВМ типа IBM PC с точки зрения возможностей по реализации различных классов игр являются грандами в предложенной классификации. По таким характеристикам как объем внешней и оперативной памяти, число точек и количество цветов, отображаемых на экране монитора, быстродействие процессора они существенно превышают другие классы.

Россия отстает по использованию ПЭВМ. По имеющимся экспертным оценкам парк ПЭВМ в России насчитывает несколько миллионов штук в отличие от нескольких десятков миллионов в США. При этом около пятидесяти процентов этого парка составляют компьютеры устаревших моделей типа IBM PC XT. Около ста тысяч компьютеров находятся в личном пользовании, остальные применяются в производственной деятельности. В настоящее время практически нет проблем с приобретением и обслуживанием как самих ПЭВМ, так и дополнительных устройств к ним. Однако они имеют высокую цену (порядка миллиона рублей) и требуют достаточно высоких навыков работы на компьютерах. Серьезной проблемой является то, что в отличие от программ, используемых в профессиональных областях, игровые программы в основном распространяются пиратским способом со всеми вытекающими отсюда проблемами по нарушению авторских прав, некачественной продукцией, распространению вирусов и т.д. Все это не позволяет сегодня говорить о широком распространении игр на профессиональных компьютерах.

Бытовые компьютеры (БК) стали серийно производиться в СССР в конце восьмидесятых годов. Но, как представляется, отсутствие необходимой координации и влияния рыночных факторов (из-за отсутствия последних) привели к тому, что стали изготавливаться несколько десятков типов БК, несовместимых между собой. В качестве примеров выпускаемых БК можно привести: Львов ПК 01, Вектор, Поиск, БК 0010 01, Специалист, Синклер ZX Спектрум, Сура, Хобби, Веста, Ассистент, Орион, Апогей, Агат, РК 86, Микроша, Партнер и т.д. С точки зрения применения БК в досуговой области наибольшее предпочтение имеют компьютеры со вместимые с Синклер (типа «Синклер»), для которых разработано большое количество игр. Сегодня практически нет проблем с приобретением БК. Однако инфраструктура, обеспечивающая грамотный запуск (или хотя бы консультации по запуску) БК у покупателя, гарантийное и послегарантийное обслуживание, квалифицированную продажу программного обеспечения практически отсутствует. Да и что можно сделать, если БК продаются в отделах сопутствующих товаров универмагов или коммерческих палатках. Таким образом, если цена БК сегодня может считаться приемлемой, то рекомендовать приобрести такие средства можно только технически грамотным людям, для которых процесс борьбы с недоработками, стыковка с телевизором и магнитофоном, настройка и регулировка техники не только не вызывает серьезных затруднений, а сами превратятся в увлекательную игру.

Бытовые игровые видеоприставки появились в середине семидесятых годов. Это были устройства, реализующие игры типа теннис, хоккей, футбол и др. Принцип работы этих игр заключается в том, что играющие при помощи клавиш или джойстика осуществляют те или иные манипуляции с подвижным объектом. При этом игровая ситуация и результат борьбы отображаются на экране



обычного телевизора. Игровые приставки позволяли изменять скорости и направления полета, а моменты отскока или броска сопровождали звуковыми эффектами. В качестве примеров таких приставок, выпускаемых в СССР, можно привести: «Палестру-2» и «Турнир». С тех пор видеоприставки постоянно совершенствовались, и в настоящее время представляют собой сложные электронные устройства, содержащие специализированный или универсальный процессор, большие объемы оперативной и постоянной памяти, игровые пульты различной сложности, лазерные видеопроигрыватели, синтезаторы звукового сопровождения. Наличие процессора и памяти говорит о том, что современная видеоприставка практически содержит в своем составе компьютер, который позволяет существенно разнообразить и усложнять изображение на экране, управлять персонажами игры и формировать сложные игровые ситуации.

Сценарии игр для видеоприставок идентичны сценариям игр для бытовых компьютеров. Наличие большого числа типов игровых пультов, специализированных микросхем, позволяющих формировать на экране десятки и тысячи цветов и оттенков, звуковые эффекты отличают видеоприставки в лучшую сторону. Сложность подключения к телевизору и использования практически такая же, как для видеомагнитофона.

Все это позволило видеоприставкам занять ведущую роль на мировом рынке электронных игр. По ряду экспертных оценок доля телевизионных игровых приставок составляет от 60 до 80% этого рынка.

Наибольшего успеха добились японские компании. На рынке телевизионных игровых приставок в США доля компании Nintendo достигает 75%.

В России до 1992г. обладателями современных телевизионных игровых приставок были единицы. Их приобретали на Западе в индивидуальном порядке или они ввозились некоторыми коммерческими структурами. В декабре 1992г. фирма Steepler начала крупномасштабные продажи игровой телевизионной приставки Dendy. Объем продаж в мае 1993 достиг 2 000 000 000 рублей. Steepler подошла к организации видеобизнеса на хорошем профессиональном уровне. Дилерская сеть охватывает более 30 крупнейших областей России и СНГ. В каждой торговой точке можно приобрести и заказать дополнительные устройства, новые игры, получить консультации по эксплуатации приставки, провести гарантийный ремонт, который обычно заключается в обмене неисправной приставки на новую. Приставки Dendy сертифицированы фирмой в соответствующих государственных учреждениях. Сертификат качества и безопасности дает гарантию пользователю в том, что приставка выполнена в соответствии с действующими нормами и она не нанесет ему ущерба. На это необходимо обратить внимание потенциальных пользователей, так как известны случаи, когда приобретенные на толкучке приставки не только не работали, но и выводили из строя телевизоры.

Фирма Steepler ведет и грамотную техническую политику по развитию направления Dendy. Во первых, для приставки Dendy гарантируется полная совместимость с восьмиразрядными приставками известной фирмы Nintendo. Во вторых, фирма готовит к выпуску еще три типа игровых приставок, которые будут иметь ряд улучшенных параметров. Материалы о новых приставках предполагается опубликовать в следующих номерах. Фирма гарантирует, что все новые приставки будут совместимы по принципу снизу вверх, т.е. все игры и пульты, подключаемые к младшей модели, могут функционировать на старших моделях. Журнал собирается дать информацию и стандарте, в котором работает Dendy, что, по нашему мнению, позволит людям, технически грамотным, самостоятельным создавать дополнительные устройства для Dendy. Журнал готов поместить материалы по схемам и разработкам на своих страницах.

В заключение рассмотрения класса телевизионных игровых приставок хотелось бы заметить, что успех Dendy на рынке привел к резкому увеличению ввоза в страну игровых приставок. К сожалению, большинство из них низкого качества, несовместимы по ряду параметров с наиболее распространенными стандартами, а зачастую просто устаревшие, для которых уже не выпускаются и не разрабатываются новые игры.

И наконец, поговорим об автономных игровых устройствах, которые обычно имеют малые габариты и отображают игровую ситуацию и результат на жидкокристаллическом индикаторе. Примером такого устройства является известная игра «Ну, погоди!» и электронный шахматный партнер «Спартак». Это электронные устройства содержат компьютер, который и реализует встроенную в него программу игры в шахматы. Условная сила игры этой программы соответствует второму разряду. За рубежом этот класс игровых устройств также имеет широкое применение. Существуют также устройства, которые имеют сменные программы.

Мы кратко рассмотрели различные классы бытовых электронных игровых устройств. Мы также надеемся, что техническая рубрика позволит нашим читателям лучше ориентироваться в мире игровых устройств и поможет выбрать себе электронную игру по душе и возможностям.

Dendy Играют все!

Закажите Dendy почтой!

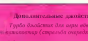
Все модели приставок, джойстики, пистолеты, другие дополнения, а также игровые картриджи вы можете получить по почте. Сообщите о вашем желании по телефону: ***245-19-96*** или напишите по адресу: ***Москва-34, Денди*** Вам будет выслан последний каталог доставки Денди по почте, а также условия оплаты и получения заказа

Видеоигра Dendy-Classic:
Флагман линии Dendy
Продажи модели доказали высокое соответствие требованиям покупателей и полное отсутствие брака.
В комплекте шнуры и переходник для телевизора, турбо-джойстик, игровая кассета сборник
Система PAL или SECAM





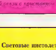
Видеоигра Dendy Junior:
Новинка – облегченная модель для детей
В комплекте шнуры и переходник для телевизора два турбо-джойстика, игровая кассета-сборник
Система PAL
Dendy Junior отличают простота и неприхотливость в работе



Дополнительные джойстики:
Турбо джойстик для игры вдвоем
[illegible] автоповтор (стрельба очередями)

Дистанционный инфракрасный турбо джойстик.
Полностью освобождает игрока от проводной связи с приставкой

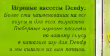






Световые пистолеты:
Световой пистолет «Лайт Ган»
Световой пистолет «Беретта» по модели боевого оружия
Пистолеты предназначены для одиночной стрельбы при дальности от 3 метров

Игровые кассеты Dendy:
Более ста наименований на все вкусы и для всех возрастов.
Выберите игровые кассеты по вашему вкусу в каталоге игр для Dendy и мы вышлем их вам почтой.



Каталог игр для Dendy

№	Наименование игры: английское	Наименование игры: русское	Тип игры
1	Adventure Island 3	Остров приключений 3	П-1
2	Arcanoid	Арканоид	А 1/11
3	Batman	Бэтман	П-1
4	Batman 2	Бэтман 2	П-1
5	Bird Fighter	Огненная птица	Б 1
6	B Wings	Би Вингз	Б 1/11
7	Chip & Dale	Чип и Дейл	П-1/2
8	Circus	Цирк	С 1/11
9	Contra	Контра	Б-1/2
10	Super Contra	Супер Контра	Б-1/2
11	D J Boy	Ди Джи Бой	Б 1
12	Double Dragon 2	Двойной дракон 2	Б 1/2
13	Duck Hunt	Охотник на уток	С-1 П
14	Duck Tales	Утиные истории	П 1
15	F 1 Race	Формула 1	С-1
16	Galaxian	Галаксиан	Б 1/11
17	Galaga	Галага	Б 1/11
18	Green Beret	Зеленый берет	Б 1/2
19	Hogan's Alley	Аллея Хогана	С-1 П
20	Jackie Chan	Джеки Чан	П 1
21	Mach Rider	Мач Райдер	С 1
22	Mappy	Маппи	П 1/11
23	Super Mario	Супер Марио	П 1/11
24	Mickey Mouse	Микки Маус	П 1
25	Ninja Turtle	Ниндзя черепашки	П 1
26	Operation Wolf	Операция Волк	Б 1-П
27	Pac Man	Пэк Мэн	А 1/11
28	Pinball	Пинбол	С 1/11
29	Road Fighter	Дорожный боец	С 1
30	Robocop 2	Робот полицейский 2	П 1/11
31	Robocop 4	Робот полицейский 4	П 1/11
32	Sky Destroyer	Воздушный Ас	Б 1/11
33	Soccer	Футбол	С-1/2
34	Solomon's Key	Ключ Соломона	Л-1
35	Star Force	Звездная сила	Б 1
36	Tennis	Теннис	С 1/2
37	Terminator 2	Терминатор 2	Б 1/11
38	Tetris	Тетрис	А 1/11/2
39	Top Gun	Сокрушающее оружие	Б-1
40	Twin Bee	Твин Би	Б-1/2
41	Ultimate Stuntman	Трюкач	Б-1
42	Werewolf 2	Оборотень 2	П-1/11
43	Wild Gunman	Дикий стрелок	Б 1 П
		Сборники	
44	8 in 1	Сборник 8	М-8
45	16 in 1	Сборник 16	М 16
46	20 in 1 For Gun	Сборник 20 для пистолета	М 20 П
47	20-in 1 Multy	Сборник 20 Мульти	М-20
48	21 B 1	Сборник 21 В-1	М 21
49	21 V 4	Сборник 21 V 4	М 21
50	21 V 5	Сборник 21-V 5	М 21
51	42 in 1	Сборник 42	М 42
52	99 in 1	Сборник 99	М-99
53	285 in 1	Сборник 285	М 285
54	800 in 1	Сборник 800	М 800
55	1200-in-1	Сборник 1200	М 1200
56	2000 in 1	Сборник 2000	М 2000
57	3500 in 1	Сборник 3500	М 3500
58	5000 in 1	Сборник 5000	М 5000
59	6000-in-1	Сборник 6000	М 6000

Обозначение каталога игровых кассет

[illegible]
Б [illegible]
П [illegible]
С [illegible]
Л [illegible]
А [illegible]
И [illegible]

М [illegible] (сборники)
[illegible]
1 игра [illegible]
11 [illegible]

2 [illegible]
[illegible] «Тетрис» [illegible] А 11/2 [illegible] «Operation Wolf» [illegible] Б 1 П

Где можно купить Dendy

Город	Дилер	Торговые точки
Алма Ата	Казвнешбизнес 480056 ул. Казыбек би 50 тел (327 2) 62 13-08	здание налоговой инспекции магазин "Денди" (в этом здании)
Волгоград	Дейл 400050 ул. Пархоменко 45 тел (844 2) 32 09 12 факс (844-2) 32 51-02	Книголюб (ул Мира 11) Объектив (проспект Ленина 64) Дружба (проспект Ленина 2) Деловой центр (ул Чуйкова 85) ЦУМ (площадь Павших Борцов)
Донецк	Ассоциация Атлантида... 340055 ул. Щорса 9 тел (062 2) 93 10-08	Торговля в офисе ассоциации
Калининград	ТОО Астробалт ул.Емельянова 258-13	Багира" Аккорд Мила Детский Мир"
Кемерово	Леда 650099 проспект Ленина 65-5 тел. (384-2) 52 03 70 факс (384 2) 25 25 90	Торговля также в ЦУМе
Магнитогорск	Алиот 455026 проспект Карла Маркса 69/2 70 тел. (351 13) 5-04 15 7 77 30	Орбита Заря Урала" Культтовары -ул Дзержинского 5/2
Москва	тел (095) 907-08-25 факс (095) 292 65-11	магазин "Москвичка" 2-ой этаж (ул Новый Арбат)
Москва	фирма "Стиплер" Пречистенка 40 тел (095) 245-19-98	-ГУМ -ЦУМ Детский Мир Юбилей Московский
Нижний Новгород	Каскад 603122, а/я 93 тел (831 2) 67 37 98	-салон Денди (ул.Ямская 19) "Радиотехника Фотолюбитель Олимпиец"
Пермь	Пермьавтокомбинат ул Лебедева 34 тел (342 2) 48-32 57	"Радуга Аккорд
Ростов на Дону	Ивантеевка 344000 ул. 56 Армии 12 тел (863 2) 342 00-11	Пионер (ул. Большая Садовая 7)
Санкт Петербург	ТОО Рэм	-ДЛТ Гостиный Двор Пассаж
Санкт Петербург	Анцент 195160 проспект Ветеранов 112 тел (812) 136-03-45	-рынок (ул Маршала Казакова) Московский Кузнечный -"Нарвский" "Эврика Электроника"
Санкт Петербург	Стиплер СпБ набережная Фонтанки 105 тел (812) 310-68-14 310-57 35	Игрушки (угол Невского и Суворовского проспектов) Радиотехника №2
Саратов	"Пулл" ул Пушкинская 159-804 тел (845-2) 25-36-98 24 36-12	крытый рынок Детский Мир Торговый центр
Сыктывкар	Серва 167007 ул. Советская 55 тел (821 22) 247-42	ул.Коммунистическая 45 ул.Коммунистическая 58 ул.Первомайская 72
Таллинн	тел. 342-089	Этерна (ул. Ласнамяэ)
Тбилиси		Орбита (ул.Гамсахурдиа 18/20)
Тверь	Тимс 170000 Радищева бульвар 9 тел.(082-22) 257 01	Торговля в офисе
Тула	Пресс ул. Рязанская 22-81 тел (087 2) 22-84 13	-комиссионный магазин №5 (пр Октября 31/1) комиссионный магазин №6 (ул Коминтерна 18/1) -комиссионный магазин №7 (ул 50-летия СССР 12) Детский Мир"(ул.Ленина 40)
[illegible]	"Прогресс" тел (418 56) 209 47	Чародей (ул Красная Пресня 2)
Уфа	Центр-Анцент ЛТД 450064 ул Мира 6 518 тел (347 2) 43 24 75 факс (347 2) 43-32-08	Детский Мир ул.Советская 60 -ул Октябрьская 30
Уфа	Линк-2 450108 ул Рихарда Зорге 19/2 427 тел.(347 2) 24 09-73	Рентген (ул.Ленина 74 т 22 06-91) Подписные издания (ул 50 летия Октября 9 т 22-62 24) [illegible] Победа [illegible] Янтарь (т 43-46 81)



РЕДАКЦИЯ «Видео-Асс»

Владимир БОРЕВ – главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ – главный художник
Елена КРЫМОВА – первый зам. гл. редактора
Люсия КОГАН – зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина ГОРЛОВА – ответственный секретарь
Валерий ПОЛЯКОВ – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" Dendy
Сергей ФИКС – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" PREMIERE
Георгий САМСОНОВ – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" ЭКСПРЕСС
Валерий КАТКОВ – ответственный секретарь, ведущий редактор журнала "Видео-Асс" САТЕЛЛИТ
Любовь АЛОВА – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" ФАВОРИТ
Зоя ЖАРИКОВА – художник
Валентина СМИРНОВА – художественный редактор
Татьяна СИДОРОВА – зав. отделом писем
Галина ДОМНИКОВА – референт-координатор
Татьяна ПЕРЦЕВА – технический редактор
Маргарита ИВАНОВА – корректор
Елена БОЛДЫРЕВА – переводчик

Члены Редакционного совета:

Кристине ЛЕВЕНЕР (Франция)
Рикардо БИАНДА (Швейцария)
Женевьева ЛЕРУА-ВИЛЬНЕВ (Франция)
Эрик ВЕНСИН (Франция)
Росен МИЛЕВ (Болгария)
Бертран ЛЯФОРЕ (Франция)
Жан Жак БЕРНАР (Франция)
Марио Марио ГОНЗАНО (Италия)
Николай САВИЦКИЙ (Россия)
Григорий СИМАНОВИЧ (Россия)
Валерий КИЧИН (Россия)

Адрес редакции:

109280 Москва Велозаводская ул. 6а
Для писем. 103031 Москва а/я 3
Телефон: 151-56-87 Факс: 118-89-47

Специализированное агентство "Видео-Асс"

(вопросы реализации)
Сергей БУЛГАКОВ – генеральный директор
109280, Москва Велозаводская ул. 6а
Телефоны: 118-89-55; 118-89-47

Цена свободная 1993 год.
ISSN 0131 2073 "Видео-Асс"

Издательский дом "Видео-Асс" представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы "Ашетт Филипакки-пресс"

Татьяна КОРОЛЕВА-ГАБЕЛКО – зам. корреспондент в Варшаве
Изабель МЕНЬЕ – спецкор по Парижу
Алексей ИМДАТОВ – компьютерная верстка


ROSNA
Space Communications
greatdragon.ru





ГАРМОНИЯ И СОВЕРШЕНСТВО
ВИДЕО-АСС
ВЫСОКАЯ ГАММА ИЗДАНИЙ
ЭКСПРЕСС
PREMIERE
САТЕЛЛИТ
ФАВОРИТ
Dendy
Аккомпанируйте нам!